

1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 画面の見かた

10 アイテム

11 忍法“ガマパクション”

12 ボーナスステージ


困ったときは

13 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『忍者じゃじゃ丸くん』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND
RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©2012 HAMSTER Co.

ファミコン・ファミリーコンピュータ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-N-TBGJ-JPN

2 ゲーム紹介

『忍者じゃじゃ丸くん』は、じゃじゃ丸くんを操作して、手裏剣 [しゅりけん] を武器に妖怪を倒すアクションゲームです。



じゃじゃ丸くん

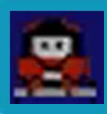
ストーリー

裏切者のなまず太夫 [だゆう] がわれらのアイドルさくら姫をさらってしまった!!

兄、忍者くんは修行の旅。

留守をあずかる弟、じゃじゃ丸くんが一人でさくら姫を助けに行くことになった。兄者 [あにじゃ] の教えをうけ、いまや1・2の忍法の腕を競うじゃじゃ丸。はたしてじゃじゃ丸くんは妖怪たちを倒して悪のなまず太夫からさくら姫を救いだせるのだろうか!!

さくら姫



なまず太夫にさらわれ、じゃじゃ丸くんが助けに来るのをひたすら待っている。

なまず太夫



忍者一族の裏切者。妖怪たちを自由にあやつり悪事を重ねている。

3 操作方法

基本の操作方法

移動	+
ジャンプ	(A)
手裏剣を投げる	(B)
PAUSE (一時 中断)	START (1Pの み)

パックン (→11) の操作方法

移動	+ / + / +
ジャンプ	(A)

その他の操作方法

選択	SELECT (1Pの み)
ゲームを始める	START (1Pの み)

+と○、(B)と×、SELECTと(Y)は同じ
操作ができます。

□+□を同時に押しながらⓎを押すと、1台の3DS本体で1Pと2Pを切り替えることができます。

「2 PLAYERS」では、キャラクターが交代するたびに1Pと2Pの切り替えを行ってください。

※1Pと2Pを同時に操作することはできません。

※「1 PLAYER」では、2Pに切り替えると操作ができません。1Pに切り替えてください。


5 ゲームの始めかた

SELECT でプレイする
人数を選び、 **START**
でゲームを始めます。



※「2 PLAYERS」を選んだ場合は、プレイヤーを切り替えて操作します。詳しくは、(→4)をご覧ください。


6 ゲームの終わりかた


プレイ中に  を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能とといいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

 HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

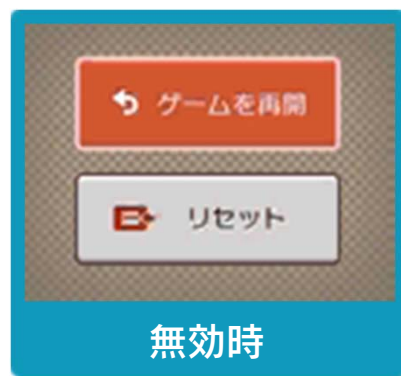
ゲーム中に  HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中に **R** + **START** + **X** を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

- ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
 - バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。
- ※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



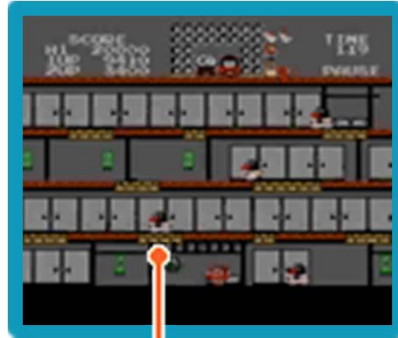
ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

8 ゲームの進めかた

全部で21のシーンがあります。シーンに登場する妖怪をすべて倒すとクリアとなり、次のシーンに進みます。シーンをすべてクリアすると、最初のシーンに戻ります。

じゃじゃ丸くんのアクション

ジャンプしながらタイミングよく妖怪に体当たりすると、気絶させることができます。気絶させてからでないと、手裏剣がきかない妖怪もいます。逆に妖怪から体当たりされると、気絶してしばらく動けなくなります。ジャンプして天井のブロックに頭突きすると、ブロックが壊れて、上段に飛び移ることができるようになります。壊れたブロックから、アイテム（→10）が現れることがあります。



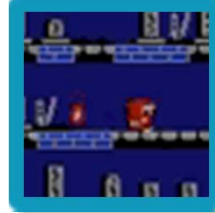
天井のブロック

ミスとゲームオーバー

妖怪の攻撃や爆弾に当たるとミスになり、プレイヤーの残り数（→9）が1減ります。残り数がない状態でミスすると、ゲームオーバーになり、タイトル画面に戻ります。

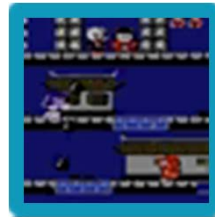
炎

制限時間が0になったときなど、炎が追いかけてきます。炎に触れると、ミスになります。

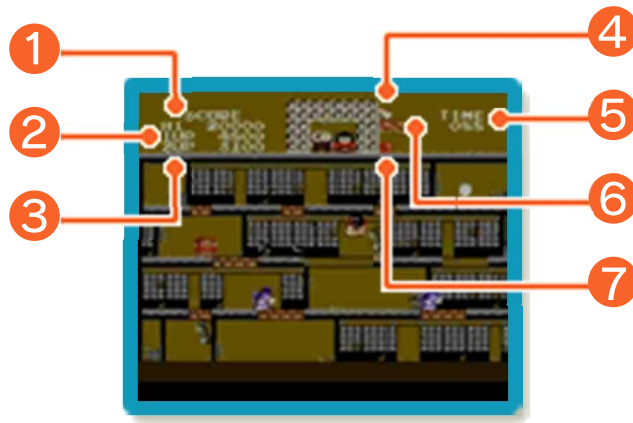


爆弾

制限時間が少なくなると、なまず太夫が爆弾を投げてきます。爆弾に当たると、ミスになります。



9 画面の見かた



① ハイスコア

② 1Pのスコア

③ 2Pのスコア

④ 取った花びらの数

さくら姫が投げるさくらの花びらを3枚集めてシーンをクリアすると、ボーナスステージ (→12) に進みます。

⑤ 制限時間

⑥ プレイヤーの残り数

スコアが20000点と50000点に達すると、1増えます。

⑦ 取ったアイテム

スコアについて

次の場合にスコアが加算されます。

- ・妖怪を気絶させる（100点）
- ・妖怪を倒す（100～600点）
- ・倒した後、落ちていく妖怪に再度手裏剣を当てる（1000点）
- ・妖怪を倒した後に現われるタマシイを取る（100～600点）さらにシーンクリア時に、100～600点×取ったタマシイの数が加算されます。
- ・さくらの花びらを取る（1000点）
- ・8発以内の手裏剣で、シーンをクリアする（10000点）
- ・ミスをしないうで、シーンをクリアする（制限時間の残り×10～60点）

10 アイテム

取ると、効果が表れます。

トロツコ



一定時間、ぶつかるだけで妖怪を倒せるようになります。妖怪を倒すと、スコアに1000点加算されます。

小丸くん



プレイヤーの残り数が1増えます。

薬ビン



一定時間、透明で不死身の体になります。

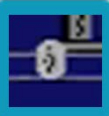
※透明の間は、妖怪に体当たりができません。

手裏剣



一定時間、手裏剣の射程距離が長くなります。

銀コバン



スコアに500点加算されます。

金コバン



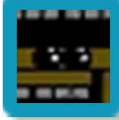
スコアに1000点加算されます。

赤玉



一定時間、移動速度が上がります。

爆弾



なまず太夫の仕掛けた罠です。取ると、ミスになります。

11 忍法“ガマパックン”

プレイヤーの残り数が4になるか、アイテムのトロッコ、薬ビン、手裏剣、赤玉のうちの3つを取ると、カエルのパックンが登場し、妖怪の動きが止まります。TIMEが0になるまでに、パックンを操作して妖怪を食べると、スコアに1000点加算されます。



12 ボーナスステージ

なまず太夫が火炎の術と分身の術を使って攻撃してきます。なまず太夫を倒すと、倒した数×5000点がスコアに加算されます。制限時間が0になると、ボーナスステージは終了します。



『忍者じゃじゃ丸くん』
に関するお問い合わせ先

株式会社ハムスター

.....

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。